**Fișă de lucru**

*- proprietăți -*

**Aplicație 1**

Realizați o aplicație de tip consolă în care:

* Definiți o clasă **Elev** care va avea:
  + Câmpurile private: **nume** (de tip string), **media** (de tip double)
  + Un constructor cu 2 parametrii cu ale căror valori se vor inițializa campurile (***obs***. valoarea mediei trebuie sa fie între 1 si 10; dacă valoarea parametrului nu e validă atunci se inițializează la 1)
  + Două proprietăți: **Nume** atașată câmpului ***nume*** și **Media** corespunzătoare câmpului ***media*** (în care va trebui verificată aceeași condiție ca în constructor)
* Definiți o clasă **Program** în care:
  + Se creează două obiecte ale clasei Elev
  + Se afișează pentru ambele obiecte câte un mesaj cu informațiile din câmpuri
  + Se modifică valoarea mediei unui elev *și* se afișează iar un mesaj cu informațiile din cîmpuri.

**Aplicație 2**

Scrieți o aplicație de tip consolă care citește numele și media generala a ***n*** elevi dintr-o clasă de elevi. Aplicația determină media clasei și ordonează descrescător elevii după medie. Clasa ***Elev*** va conține proprietăți pentru câmpurile private ***nume*** și ***media***.

**Aplicație 3**

Scrieți un program în care:

* Definiți tipul de date **Avion**, având câmpurile: **tip**, **nr\_pasageri**. Campurile clasei **Avion** vor fi private si pentru fiecare se va scrie cate o proprietate
* Definiți un constructor care inițializează datele membre ale clasei
* Definiți metodele **Decoleaza**( ) și **Aterizeaza**( ) (care vor afișa doar câte un mesaj)
* Definiți o clasă **Program** care are funcția **Main**. Creați aici un obiect de tip **Avion** afișați informațiile sale și apelați metodele clasei.

.